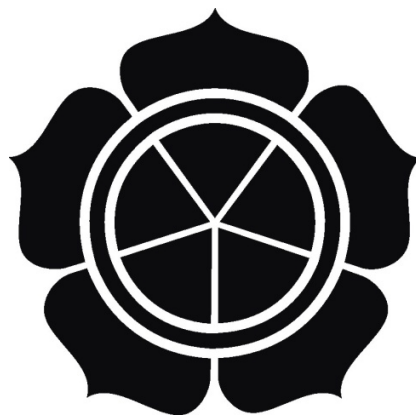


**MEMBANGUN SITUS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA CLOTHING FINALE**

Naskah Publikasi



diajukan oleh
Resti Rianti
06.11.1220

Kepada

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2010**

NASKAH PUBLIKASI

**Membangun Situs Web sebagai Media Informasi dan Promosi
pada Clothing Finale**

disusun oleh


RESTI RIANTI
06.11.1220

Desen Pembimbing


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK 190302105

Tanggal, 19 Mei 2010

Ketua Jurusan
Teknik Informatika



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK 190302008

ABSTRACT
MEMBANGUN SITUS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA CLOTHING FINALE

WEB SITE BUILDING AS MEDIA INFORMATION
CLOTHING AND PROMOTIONS IN finale

From the results of making web applications Finale, and as the end of the report, the author can draw the following conclusion .The web application is one of the appropriate media to provide information about the Clothing Finale to the public, especially young children. Process data processing to be used as an information which is still done manually create Finale with the lack of efficient ways to deliver information to users that information.

PHP Script engine suitable for use in building dynamic web applications and have a database. With this website, anyone wishing to get information about Finale, can get without having to visit the existing distributions Finale these products, this would be more beneficial for the young and community members wherever they reside. That the proposed system has several advantages such author, other than as an information medium like the web in general, information presented up to date. Apart from that, the design interface that futurisitik be an attraction for our visitors so that they can shape the character of Finale and can add superior value for Clothing Finale.

Key word: web,information,Clothing Finale

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Clothing Finale selama ini melakukan penyebaran informasi dan promosi kepada masyarakat menggunakan Flyer Sticker dan spanduk yang dirasa masih ada kekurangan-kekurangannya. Media penyampaian informasi dan promosi dengan menggunakan Flyer Sticker dan spanduk, kinerjanya sedikit kurang efektif dan efisien yaitu muatan informasi yang terbatas dan proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya.

Bila adanya situs web pada Clothing Finale yang merupakan salah satu media informasi dan promosi bagi perusahaannya, sehingga informasi mengenai Clothing Finale dapat disajikan secara akurat dan bisadiupdate setiap saat. Melihat permasalahan tersebut maka dicoba untuk mengambil judul dengan Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Finale.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi dan promosi Clothing Finale yang efektif dan efisien kepada masyarakat khususnya anak muda?
2. Apakah dengan dibangunnya situs web sebagai media informasi dan promosi pada clothing Finale akan mampu meningkatkan citra?

1.3. Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini lebih difokuskan pada Membangun Situs Web

Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Finale, yang berisi antara lain :

1. Shop Online:Halaman Shop Online ini berisi produk-produk lama dan terbaru.
2. News & Event:Halaman News & event ini akan mengulas berita dan iven yang di ikuti oleh Clothing Finale.
- 3.Available:Halaman Available ini akan menampilkan alamat dan distro yang menjadi titik distribusinya Finale.
4. Links:Halaman Links akan menampilkan patner-patner Finale.
5. Size Information:Halaman Size Information akan menampilkan ukuran produk Finale cowok dan cewek.

Software yang digunakan dalam pembuatan Website ini yaitu sebagai berikut :

1. Apache sebagai web server.
2. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
3. MySQL sebagai database.
4. PHP dan HTML sebagai scriptnya.
5. Corel Draw sebagai tempat pembikinan desain.
6. Adobe Photoshop 7.0 sebagai editor gambarz
7. Flash MX 2004 sebagai animasi sederhana.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat sistem informasi dan promosi berbasis web bagi Clothing Finale.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar S.Kom
2. Menaikkan citra Finale dan meningkatkan penjualan

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, data ini diperoleh dengan metode:

1.6.1.1 Metode observasi

Metode ini merupakan metode pokok pertama yang akan diterapkan dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung ke Clothing Finale guna memperoleh data yang akurat yang ada dalam proses berlangsungnya aktivitas kerja, baik kerja mesin maupun manusia dalam perusahaan.

1.6.1.2. Metode wawancara

Metode ini merupakan metode pokok kedua yang penulis lakukan, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden (karyawan dan Owner Distro) dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.6.2 Data Sekunder (Pustaka)

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang perkembangan internet, sejarah dan perkembangan web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Perancangan website, pertimbangan dalam desain, tinjauan umum pembuatan situs, relasi antar tabel, rancangan database, struktur tabel.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang rancangan implementasi umum dan penempatan di internet, media periklanan webside dan tampilan manual webside.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah dan Perkembangan Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Sejarah internet dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET. Pada 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Komputer University College di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex. Pada tahun 1977 sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau network. Pada 1979, Tom Truscott, Jim Ellis dan Steve Bellovin, menciptakan newsgroups pertama yang diberi nama USENET.

2.2. Pengertian www(World Wide Web)

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee, ahli komputer dari Inggris menciptakan World Wide Web (WWB) yaitu semacam program yang memungkinkan suara, gambar, film, musik ditampilkan dalam internet dan aplikasi ini berjalan pada protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan dapat diakses menggunakan web browser. Jadi World Wide Web (WWW) merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan bersama. Berbagai informasi dapat di temukan pada WWW, seperti informasi politik, ekonomi, sosial, budaya, sastra, sejarah, teknologi, pendidikan dan lain-lain.

2.3. Software yang Digunakan

3. Corel Draw 11

Corel Draw terkenal sebagai software image editor untuk membuat Grafik dan membuat Desain yang layuotnya media cetak baik kertas, Canvas, ataupun Kain. Corel Draw merupakan salah satu program yang khusus untuk mengolah atau mendesain Berformat Grafik. Para Desainer sering memakai Corel Draw karena akurat dalam memecah warna dan mudah dalam permainan warnanya, Corel Draw juga memberikan kemudahan dalam pengaplikasian seni Tipografi / seni Tulisan.

4. Adobe Photoshop 7.0

Adobe Photoshop merupakan salah satu program yang khusus untuk mengolah atau mendesain gambar. Saat ini hampir di seluruh dunia yang memakai internet, semua halaman Web (homepage)-nya dihiasi dengan gambar. Demikian juga jika gambar yang akan dikirim kepada orang lain melalui via-email. Dengan Photoshop ini kita dapat mengefisienkan pekerjaan-pekerjaan mendesain gambar baik secara kualitas maupun peningkatan produktivitas.

5. Flash MX Profesional 2004

Flash MX 2004 merupakan bagian dari keluarga Macromedia yang digunakan sebagai aplikasi pembuat animasi. Dibawah ini merupakan window dari Flash MX 2004 yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan animasi, baik itu berupa graphic atau animasi bergerak.

2.4. Macromedia Dreamweaver MX 2004

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs maupun halaman web. Dreamweaver merupakan software

utama yang digunakan oleh web programmer dalam mengembangkan suatu situs. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs.

1. Script yang Digunakan

Client Side Scripting melibatkan blok script tambahan untuk ditambahkan di file HTML anda, Server Web tidak akan memperlakukan script lain dari tag-tag lain yang sudah ada di halaman HTML anda, sebaliknya browser-lah yang akan menerjemahkan mereka pada komputer user, karenanya scripting jenis ini disebut Client-Side, yang bekerja di komputer user, bukan di server. Beberapa contoh dari client side script yang populer yaitu : HTML, Javascript, VBScript.

2. PHP

Konsep PHP sangat sederhana, bahkan lebih sederhana dari CGI. Sehingga dalam membuat dokumen PHP, cukup membuat sebuah HTML biasa, hanya saja ditambahkan dengan kode-kode program yang diapit dalam tanda `<?.....?>`. Dalam hal ini, interpreter PHP dalam mengeksekusi kode PHP ini berjalan pada sisi server (disebut *server-side*). Sehingga sangat berbeda sekali dengan program pada sisi client (*client-side*).

2.5. Database Server

Suatu aplikasi berbasis Client Server, biasanya dibutuhkan database server yang digunakan untuk menyimpan data dan dapat diakses dari komputer lain. Jadi satu database dapat dipakai oleh beberapa komputer sekaligus dan diletakkan bersama server untuk login ke databasenya, cukup mengkoneksikan memakai IP server. Keunggulan dari database server yaitu selain multi user, keamanan data juga dapat dikontrol melalui server dengan memberi batasan hak akses database pada server. Dalam web yang dinamis, ketika client *me-request* data ke server, dan mengirim hasilnya ke client kembali. Beberapa contoh database yang sering dipakai adalah *MySQL*, *MsSQL Server*, *Oracle*, *Postgre Sql*, dan lainnya.

1. Mysql

MySQL (*My Structure Query Language*) atau yang biasa dibaca "mail-se-kuel" adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang open source, dia dapat dijalankan pada semua platform baik window maupun Linux. Selain itu, MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi user (Banyak Pengguna). Saat ini database MySQL telah digunakan hampir oleh semua programmer database, apalagi dalam pemrograman web.

2. Web Server

Server web pada dasarnya adalah perangkat lunak khusus yang bertugas melayani permintaan-permintaan dari browser web akan dokumen-dokumen yang tersimpan didalam server web tersebut. Beberapa perangkat lunak server web memiliki fasilitas seperti *server-side programming*, *security protocol* dan lain sebagainya. Perangkat lunak server web yang ada sekarang tersedia untuk dapat dijalankan pada berbagai platform dan lingkungan sistem operasi.

3. Web Browser

Browser web mempunyai tugas untuk menterjemahkan informasi yang diterima dari server web dan menampilkan pada layar komputer pengguna. Umumnya browser web menerima data dalam bentuk HTML File HTML yang merupakan file teks biasa yang selain berisi informasi yang hendak ditampilkan kepada user, juga memiliki perintah-perintah untuk mengatur tampilan data-data tersebut.. Perangkat lunak browser web yang populer sampai saat ini adalah Mozilla Firefox, Google Chrome.

2.6. Spesifikasi yang di butuhkan

Hardware yang digunakan dalam perancangan website diatas yaitu :

1. Processor : Pentium IV atau lebih.
2. Memory : 500 MB atau lebih.
3. Hard Disk : 160 GB atau lebih.
4. Monitor :VGA/Super VGA ,resolusi 600x800 (disarankan).
5. Sistem Operasi : Windows XP, Windows VISTA, Win7.
6. Soundcard jika website tersebut menggunakan suara.
7. Keyboard/mouse sebagai alat masukan.

3. ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1. Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang timbul dalam sistem informasi dan promosi pada Clothing Finale sebagai berikut:

1. Terjadinya penginformasian yang sudah usang atau informasi yang diberikan sudah melewati batas waktu.
2. Kurangnya sarana yang digunakan untuk promosi.

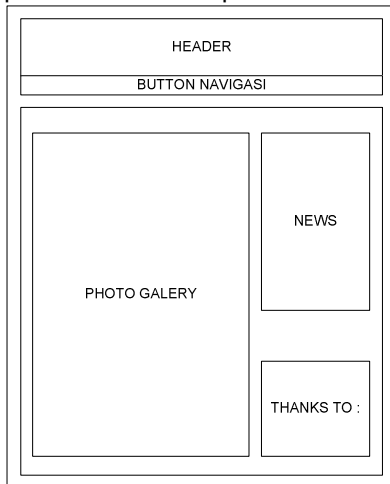
3.2. Penyebab Masalah

Beberapa masalah tersebut timbul karena belum adanya sistem untuk sarana informasi dan promosi secara cepat dan up to date setiap saat untuk publik.

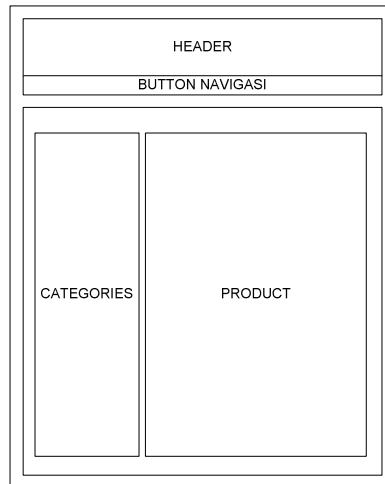
3.3. Perancangan Desain Halaman Web

- Halaman Shop Online

Halaman ini akan ditampilkan Produk-produk Finale, Berikut adalah fitur yang terdapat pada halaman Shop Online.



Gambar 3.9.Rancangan Home



Gambar 3.10.Rancangan Shop Online

4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

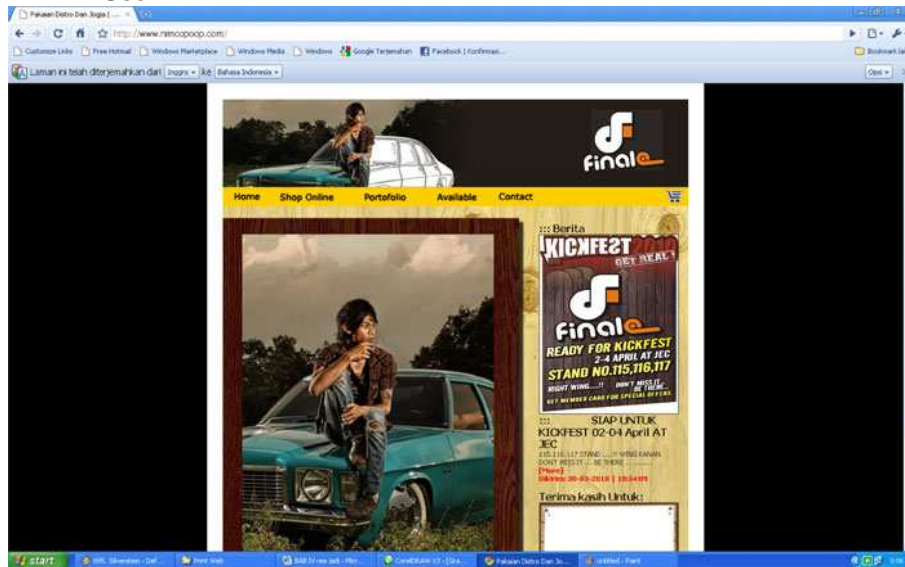
4.1. Implentasi Sistem

Implementasi sistem merupakan kegiatan akhir setelah melakukan analisis sistem dan perancangan sistem secara rinci. Kegiatan ini secara garis besar adalah meletakkan sistem baru yang telah direncanakan dan dibuat untuk diterapkan dan dioperasikan.

4.2. Manual Program

Manual program merupakan bagian akhir dari tahap pembuatan program. Tujuan dari pembuatan manual program adalah untuk membuat tampilan dengan tujuan untuk memberikan panduan kepada user dan admin dalam rangka mengoperasikan program aplikasi.

1. User



2. Admin

- Cara menyampaikan informasi dan promosi Clothing Finale yang efektif dan efisien kepada masyarakat khususnya anak muda yakni dengan menggunakan aplikasi web, karena aplikasi web merupakan salah satu media yang tepat untuk memberikan informasi mengenai Clothing Finale
- Dengan dibangunnya situs web ini sebagai media informasi dan promosi pada clothing finale memang sangat membantu untuk meningkatkan citra karena dengan adanya Web ini Konsumen dapat mendapatkan Informasi mengenai Clothing Finale tanpa harus mendatangi Distro-distro yang menjadi titik distribusinya. Hal ini terbukti dengan semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mudah dan murah. Informasi yang tersedia dapat berupa promosi, layanan, produk, pemasaran, transaksi dan lain sebagainya.
- Proses pengolahan data untuk dijadikan sebuah informasi yang masih dilakukan Finale dengan cara manual membuat ketidak efisien dalam menyampaikan informasi kepada para pengguna informasi tersebut.
- Script engine PHP cocok untuk digunakan dalam membangun aplikasi web yang dinamis dan memiliki database.
- Dengan adanya website ini, siapa saja yang hendak mendapatkan informasi mengenai Finale, bisa mendapatkan tanpa harus mendatangi Distro yang ada produk Finale tersebut, hal ini akan lebih menguntungkan bagi anak muda maupun anggota masyarakat dimanapun mereka bertempat tinggal.
- Sistem yang di usulkan penyusun memiliki beberapa kelebihan yaitu, selain sebagai media informasi seperti web pada umumnya, Informasi yang disajikan up to date. Selain dari pada itu, desain interface yang futuristik menjadi daya tarik bagi para pengunjung sehingga dapat membentuk karakter Finale dan dapat menambah nilai unggul bagi Clothing Finale.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pihak Clothing Finale dalam usaha meningkatkan mutu dan kualitas bersaing, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut

- Jika aplikasi yang dibuat penyusun menjadi pilihan solusi alternative bagi Finale, promosi Clothing maupun penyampaian informasi Clothing akan lebih efektif dan efisien. Informasi Clothing lebih mudah dan cepat di akses di mana saja dan kapan saja tanpa ada batasan waktu dan tempat setelah diterapkannya sistem baru yang memanfaatkan media internet.
- Keberadaan sumber daya yang telah ada sangat disayangkan bila tidak dimanfaatkan dengan baik untuk membangun citra, karakter dan nilai keunggulan sebuah Clothing Finale.